Prototype : Orsélith

Couverture

Abstract

Orsélith

Le projet s'oriente vers la réalisation d'un **jeu de plateau** dans un univers **magepunk**, **dark fanstasy**, inspiré des œuvres de Robert Jackson Bennett. Le travail d'écriture se concentre sur l'élaboration d'un univers complexe et détaillé. La partie se déroule dans la ville d'**Orsélith** fragmentée entre les différentes **castes** (les Arcanistes, les Catalyseurs, les Inquisiteurs...). Chaque joueur représente une caste et cherche à prendre le contrôle de la ville en développant sa technologie et sa puissance. Pour réaliser cet objectif les joueurs apprennent à maîtriser le **Thraevyx** une source d'énergie incommensurable.

Toutefois, si le joueur se fait dépasser par un trop plein d'énergie, il entraîne le monde dans une ère sombre et incertaine dirigée par le **Chaos**. Tous les joueurs doivent alors s'allier pour le vaincre avant qu'il ne prenne racine et installe définitivement son règne.

Mots clés :

Jeu de plateau, énergie, chaos, cité

Règles du jeu :

Présentation générale du jeu :

Dans ce jeu de plateau vous incarnez le leader d'une caste de la cité d'Orsélith. Il vous faudra user de stratégie pour contrôler les cartes ressources et équipements, acquérir des points et battre vos adversaires. Mais ne jouez pas seul, vos adversaires pourraient bien devenir vos alliés pour contenir le Chaos qui menace la cité.

But du jeu :

Pour gagner, il faut investir le château de la cité d'Orsélith et s'asseoir sur le trône pour prendre le contrôle de la cité.

Mais attention, pour accéder au trône, il faut maîtriser l'énergie afin de passer le champ de force. Seulement, le contrôle de l'énergie pourrait bien se retourner contre vous et déclencher une ère de chaos. Tous les joueurs doivent donc s'allier pour en sortir au plus vite, autrement la cité sombrera à tout jamais dans le chaos et la partie se terminera sans vainqueur.

Mise en place :

Plateau central

- Installer la tuile château au centre de la zone de jeu.
- Piocher une carte configuration et placer les tuiles du plateau comme indiqué.
- Placer la jauge de chaos sur le côté du plateau de jeu et positionner le pion chaos au début de cette jauge.
- Disposer une pioche de cartes ressources et une pioche de cartes équipements à côté du plateau.
- Installer les tas de jetons par catégorie sur l'autre côté du plateau.

Plateau individuel

- Chaque joueur choisi une carte caste et la place devant lui. L'attribution de la caste peut aussi se faire aléatoirement.
- Il place le pion associé à sa caste sur le plateau central sur la case correspondant à sa caste.
- Chaque joueur reçoit 5 cartes ressource et 2 cartes équipement.

Tour de jeu :

Le tour de jeu se divise en cinq étapes :

1. Le joueur lance les dés et se déplace sur le plateau du nombre correspondant à la somme des deux dés.
2. Si le joueur se retrouve bloqué par un « passage », il peut payer les ressources nécessaires pour le traverser ou prendre un autre chemin.
3. Si le joueur atterrit sur une case action, il peut effectuer cette action.
4. Le joueur peut décider d'activer ou de jouer un pouvoir de sa caste.
5. Le joueur peut procéder à des échanges avec les autres joueurs ou avec la banque.
6. Le joueur suivant commence son tour de jeu (dans le sens horaire).

Les Passages :

Les passages sont des frontières entre les quartiers et permettent de naviguer sur le plateau de jeu. Pour traverser ces passages, il y a un certain coût indiqué sur les cases. Chaque quartier est pourvu d'un passage vers la palais à travers les montagne. Il faut payer les ressources à chaque traversé d'un passage avec un coût variable en fonction du sens de passage.

Attention une fois les montagnes passées, il est impossible d'en sortir.

Pouvoir des castes :

Lors de son tour de jeu, un joueur peut décider d'activer un des pouvoirs de sa caste. Pour se faire, il doit défausser le nombre de points indiqué sur le pouvoir à activer et placer une carte équipement sous sa carte caste en face du pouvoir qu'il veut activer.

Le joueur peut également décider de jouer un des pouvoirs de sa caste déjà activé.

Echanges :

Seul le joueur dont c'est le tour de jeu peut échanger. Il peut :

- Vendre : Proposer ses équipements et ses ressources en main en échange de points. Le prix des cartes en points est indiqué sur les cartes.
- Acheter : Demander une carte équipement ou ressources au prix en points indiqué sur la carte.
- Troquer : Les joueurs peuvent échanger une ressource pour une ressource de même catégorie (matière première, produit manufacturé …). Ils peuvent également échanger une carte équipement pour une autre carte équipement de même catégorie.

- Vente à la banque : Le joueur peut également échanger une carte ressource ou une carte équipement contre un point parmi ceux affiché sur le prix de la carte.

Les catégories :

- Technologie
- Humanité
- Militaire
- Energie
- Savoir
- Magie

Pioche de points :

Les points énergie sont piochés sur les cases du plateau correspondantes. Ces cases sont dispersées dans les différents quartiers du plateau.

Tout mouvement dans l'enceinte des montagnes impose la pioche d'un point énergie.

A chaque fois qu'un point énergie est pioché, le pion Chaos est avancé sur la jauge du chaos.

Le Chaos :

Une fois le jeton Chaos arrivé au dernier échelon de la jauge du Chaos, la cité entre dans une ère de Chaos. Le plateau jauge Chaos est retourné sur son verso et le pion Chaos est placé au début de cette nouvelle jauge.

Le déroulement d'un tour de jeu reste inchangé, seulement, au début de chaque tour de jeu, le joueur avance le pion Chaos d'un échelon.

En ère de Chaos, tous les passages deviennent gratuits et la traversée des montagnes est possible dans les deux sens.

Pour vaincre le chaos les joueurs doivent faire des échanges afin que tous les joueurs aient le même nombre de points de chaque catégorie.

Une fois les points à l'équilibre, la partie reprend son court, le plateau Chaos est retourné sur son recto et le jeton Chaos est replacé en bas de la jauge.

Les castes :

Les Arcanistes :

Rituels, pur, élite

Les arcanistes ont des avantages sur les points de magie et d'humanité.

Les Machinistes :

Ingénieurs

Les machinistes ont des avantages sur les points de technologie.

Le Clergé :

Religieux, culte, vénération, lumière

Le clergé a des avantages sur les points d'humanité et de savoir.

Les Passeurs :

Voleurs, espion, trafiquants, basse-ville

Les passeurs sont avantagés sur les points militaire et savoir.

Les Inquisiteurs :

Les Inquisiteurs ont des avantages sur les points militaires.

Les Savants :

Scientifiques théoriques, modèles

Les savants ont des avantages sur les points de savoir.

Les Sépulcriers :

Nécromancie, résidus

Les Sépulcriers ont des avantages sur les points de magie.

Les Furies :

Absorbent directement de l'énergie, puissance brute

Les furies ont des avantages sur les points d'énergie.

Fin de partie :

Fin de partie classique :

Quand un joueur parvient au trône la partie se termine instantanément.

Fin de partie par Chaos :

Si le jeton Chaos arrive en haut de la jauge en ère de Chaos, la partie se termine instantanément et personne ne gagne.

Historique / Immersif :

Orsélith ne s'est pas relevée du jour où le ciel s'est ouvert. Nul ne sait d'où provient la météorite. Ceux qui l'ont vu disaient qu'elle hurlait, d'autres qu'elle chantait. Le seul point sur lequel tous s'accordent est que, lorsqu'elle s'écrasa sur le palais impérial, l'histoire d'un instant, le jour remplaça la nuit et le pouvoir disparut.

Le donjon, la salle du trône et la suite impériale ont tous été réduits à néant. Les jardins, les écuries et les forêts domaniales ont été rasés. Plus rien ne subsiste hormis le trône impérial. Pour une raison que personne n'explique, il se trouve toujours là, intact, imperturbable. Tout, autour, est défiguré. Le souffle de l'impact a fait fondre la pierre aux alentours et a donné naissance à un massif montagneux isolant le palais du reste de la cité. Mais cette barrière rocheuse n'est pas le seul obstacle qui empêche de rejoindre le palais. Les restes de la météorite, encore enfoncés dans les murs, ont créé un champ de force qui entoure l'édifice. Ce champ n'a pas faibli un seul instant depuis qu'il est apparu.

Cent soixante ans ont passé et aucun souverain ne s'est rassis sur le trône. Dans ce lieu rappelant la mort et la terreur, les ruines demeurent. Nul n'y vit, nul n'y règne.

Les grandes castes, jadis piliers de l'empire, en ont profité pour lentement étendre leur emprise sur les quartiers d'Orsélith. Elles y ont défini des frontières invisibles mais infranchissables. Chacune impose ses lois, ses croyances et son ordre. Les castes ont morcelé la cité et s'en disputent les fragments.

La météorite n'était pourtant pas qu'une simple pierre. Elle était… quelque chose. En s'écrasant, elle n'a pas seulement détruit le pouvoir ; elle a altéré les lois du monde. Depuis l'impact, des phénomènes étranges sont aperçus çà et là. Certaines personnes disent ressentir les intentions des autres, des animaux, des végétaux même parfois. D'autres encore, se sont

rendus compte que ce pouvoir pouvait être détourné. Ce doit être intrinsèque à la nature humaine. Toute découverte, toute nouveauté, toute curiosité est transformée tôt ou tard en arme. Les premiers à comprendre que l'énergie de la météorite pouvait être exploitée l'ont appelée Thrael'Va-Ix, le souffle qui fend la nuit. Aujourd'hui, plus d'un siècle plus tard, elle résonne sous le nom de Thraevyx. Le nom s'est perdu mais la puissance n'a pas décrue. Au fil des siècles, les castes ont su maîtriser et exploiter cette énergie. Elle propulse désormais les véhicules de la cité, reléguant le bœuf et le cheval au rang de bêtes lentes et capricieuses. Elle éclaire les foyers, supplantant les lampes à huile et les poêles fumants, dont la faible lueur peinait à percer l'obscurité. Elle fait tourner les manufactures, remplaçant le charbon et les immenses chaudières dont les cheminées vomissaient sans relâche suie, braises et vapeur.